MAXI juegos 26

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Emiliano Sobel
Coordinación de la producción: Esther Culubret
Servicios editoriales: Llum L. Pijuán

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s / n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

ZYCONIX



Lo último que consigues recordar es algo así como "voy a echar una partidita antes de acostarme" y acaban de dar las siete de la mañana... Te has pasado toda la noche jugando al maldito "jueguecito". En algún lugar de tu cabeza sientes que tu cuerpo está a punto de caer dormido, pero lo único que te preocupa es que no se te duerma también la mano con la que manejas el ratón. Sudoroso, hecho un guiñapo, retrepado en la silla, frente al ordenador, con los ojos inyectados en sangre por la tensión y el cansancio y con el cuerpo crispado. Definitivamente no tienes muy buen aspecto esta mañana... y ya es hora de ducharse para ir a trabajar. Pero antes de ponerte a hacer cosas más serias...
¿qué tal una "última partidita"?

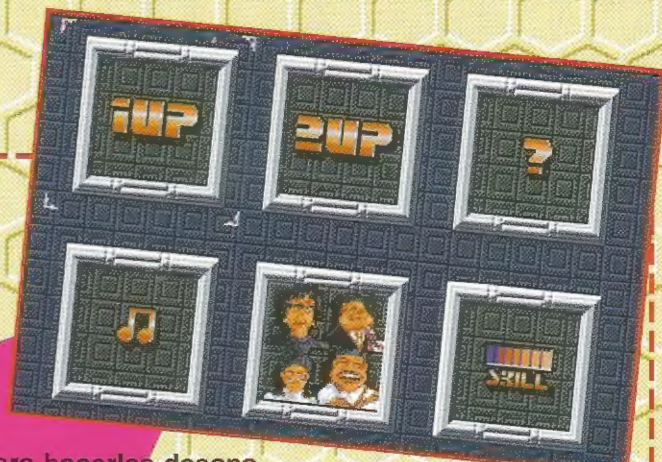
Requisitos mínimos:

- 640Kb.
- MS-DOS versión 3.30.
- tarjeta VGA de 16 colores.
- sonido Roland, SoundBlaster, AdLib o altavoz interno del PC.

Requisitos deseables:

- 386 con 1Mb de RAM.
- VGA y monitor con 256 colores.
- ratón o joystick.
- unos 500Kb en disco duro.
- tarjeta de sonido SoundBlaster.

EL JUEGO



Zyconix es un juego con una mecánica muy simple. En tu pantalla hay una especie de recipiente que va recogiendo los bloques que caen desde la parte superior de la pantalla. Tu misión es evitar que los bloques llenen por completo la pantalla, y ya que no puedes evitar que sigan cayendo, tendrás que eliminarlos. ¿Cómo? Tienes que colocar tres bloques del mismo color seguidos, en horizontal o en oblicuo para hacerlos desaparecer y así conseguir que los bloques que había encima caigan ocupando el hueco que han dejado los anteriores. Muy fácil en principio, ¿no? En la pantalla de juego hay un cursor, con forma de cuadrado de líneas discontinuas, que podrás mover por la zona de la pantalla en donde caen los bloques, "el pozo". Cuando veas aparecer un bloque situarás el cursor encima de éste, lo seleccionarás y lo arrastrarás hasta donde quieres colocarlo, dejándole caer entonces.

Dicho así, este juego de reflexión no tendría ningún secreto, e incluso parecería un poco aburrido, pero cuando las piezas caen más rápido, cuando se te amontonan y no sabes qué hacer, cuando descubres alguna estrategia que te permite deshacerte de líneas enteras más rápidamente, cuando ves cómo los puntos se acumulan según aumentas la velocidad del juego... entonces comprendes por qué este tipo de juegos se ha catalogado entre los más adictivos del mercado... ¿No has jugado nunca demasiadas horas a un juego de este tipo y después has pasado la noche entera soñando con piezas que caen y bloques que se te amontonan? O, lo que es peor... ¿no has pasado luego el día siguiente viendo en tu imaginación bloques de colores cayendo y oyendo, como un martilleo, el "plic-ploc" de los bloques que caen, o el "prrrlin" de los que desaparecen, incapaz de concentrarte en el estudio, en el examen o en el trabajo? Pues tienes en tus manos la oportunidad de batir tus propios récords, en puntos o en horas de juego... lo que llegue antes.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



Aunque se puede jugar desde el disquete de instalación, el juego viene preparado para ser instalado en el disco duro y jugar desde ahí. Como siempre, la opción más aconsejable es instalarlo en el disco duro, ya que el juego gana en velocidad de respuesta. En cualquier caso, debido al sistema de protección del juego, el disquete original deberá permanecer en la disquetera del ordenador mientras se juega. El primer paso es hacer una copia de seguridad del disquete de instalación. Se deberá emplear algún copiador comercial para realizar la copia ya que un dimple DISKCOPY no funcionará en este caso. Guarda el disquete original en un sitio seguro. Necesitarás un disquete de 3,5 de doble densidad (720Kb). Si optas por instalarlo, asegúrate de que tienes suficiente sitio libre en la unidad de disco (aproximadamente 500Kb).

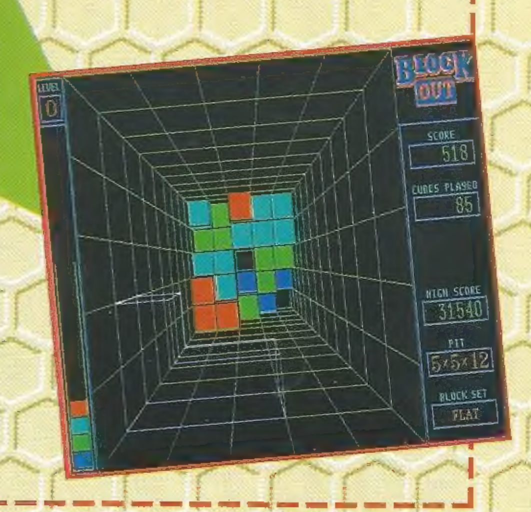
ZYCONIX ZYCONIX ZYCONIX

TETRIS, EN PLURAL

Zyconix no es sino otra variante del popular Tetris. La idea básica es conectar bloques que van apareciendo en la pantalla según sus formas y/o colores para eliminarlos y hacer sitio a los siguientes bloques. Ése es el denominador común de todas las variaciones del tema que desde hace varios años han ido apareciendo con gran profusión. Se ha llegado a considerar la aparición del programa original como un hito en la historia de los juegos de ordenador ya que nunca hasta entonces un juego, "de los de pensar", había movido a tanta gente y había provocado tanta afición. ¿Qué tiene este juego para provocar estas reacciones? Una gran simplicidad de manejo y unas reglas prácticamente triviales.



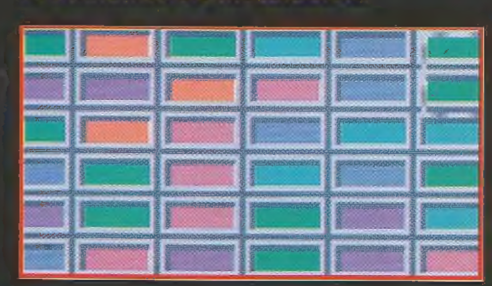
A los "tetris" es posible jugar intuitivamente, organizando estrategias, siguiendo pautas definidas, "a la buena de Dios"... todo vale. Además hay derivados del juego para todos los gustos: desde los más sencillos, hasta los que permiten jugar contra varios jugadores conectados en una red local, los que añaden elementos extras al juego, como por ejemplo minas que hacen explotar grupos de bloques, pelotitas que al rebotar por la pantalla quitan o añaden bloques, elementos inamovibles, etc. Los hay que en lugar de conectar las piezas según sus formas lo hacen por los colores (¡como Zyconix!), otros usan formas extrañas para las piezas, los tridimensionales... incluso hay algunos que nos van mostrando imágenes de señoritas ligeras de ropa según se van eliminando líneas de bloques...



...AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Inserta el disquete de instalación en la disquetera, pasa a esa unidad de disquetes y teclea INSTALL seguido del directorio en donde lo quieres situar (por ejemplo INSTALL C:\ZYCON). El programa de instalación creará el directorio que has indicado en el comando de instalación y después copiará en él los ficheros del juego. Si quieres instalarlo en una unidad de disco o en un directorio distintos del indicado arriba sólo tendrás que sustituir lo que corresponda en el comando de instalación.

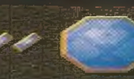
















LA PANTALLA...

Al iniciarse el juego se nos mostrará la pantalla del logo de ACCOLADE y después la del propio juego.
A continuación aparecerá el menú principal. En este menú podremos elegir si queremos jugar con uno o dos jugadores, los niveles y modos de juego (hay cuatro modos de juego, cautro niveles de dificultad y nueve velocidades), así como configurar el tipo de dispositivo que vamos a emplear para jugar (ratón, teclado o joystick) y elegir el tipo de música que queremos.

Cuando por fin te encuentres frente a frente con la pantalla de juego de Zyconix, en el modo de un jugador, verás que está dividida en varias partes:

1) la zona izquierda tiene un bloque de información que es el indicador de velocidad. Antes de empezar a jugar puedes modificar la velocidad con que caerán las piezas o bien dejar que ésta cambie sola según avances en el juego.

2) un bloque principal compuesto por lo que llamamos el "recipiente", en el que se van acumulando piezas que caen:
- en la parte inferior se acumulan los bloques y se eliminan también cuando se alinean varios del mismo color.
- en la parte intermedia tienes el cursor con el que puedes controlar la dirección de los bloques y a dónde van a ir a parar. Este cursor puedes desplazarlo a las partes superior e inferior del recipiente.
- en la parte superior aparecen las piezas que van bajando lentamente (bueno, lentamente al principio).

3) la zona derecha de la pantalla tiene dos partes principales:
- el marcador de puntos en la parte inferior. Seguro que al principio lo vigilas, pero más adelante, según caen las piezas a velocidad de vértigo ni podrás fijarte en él.
- el nivel de juego en el que estás, en la parte superior.

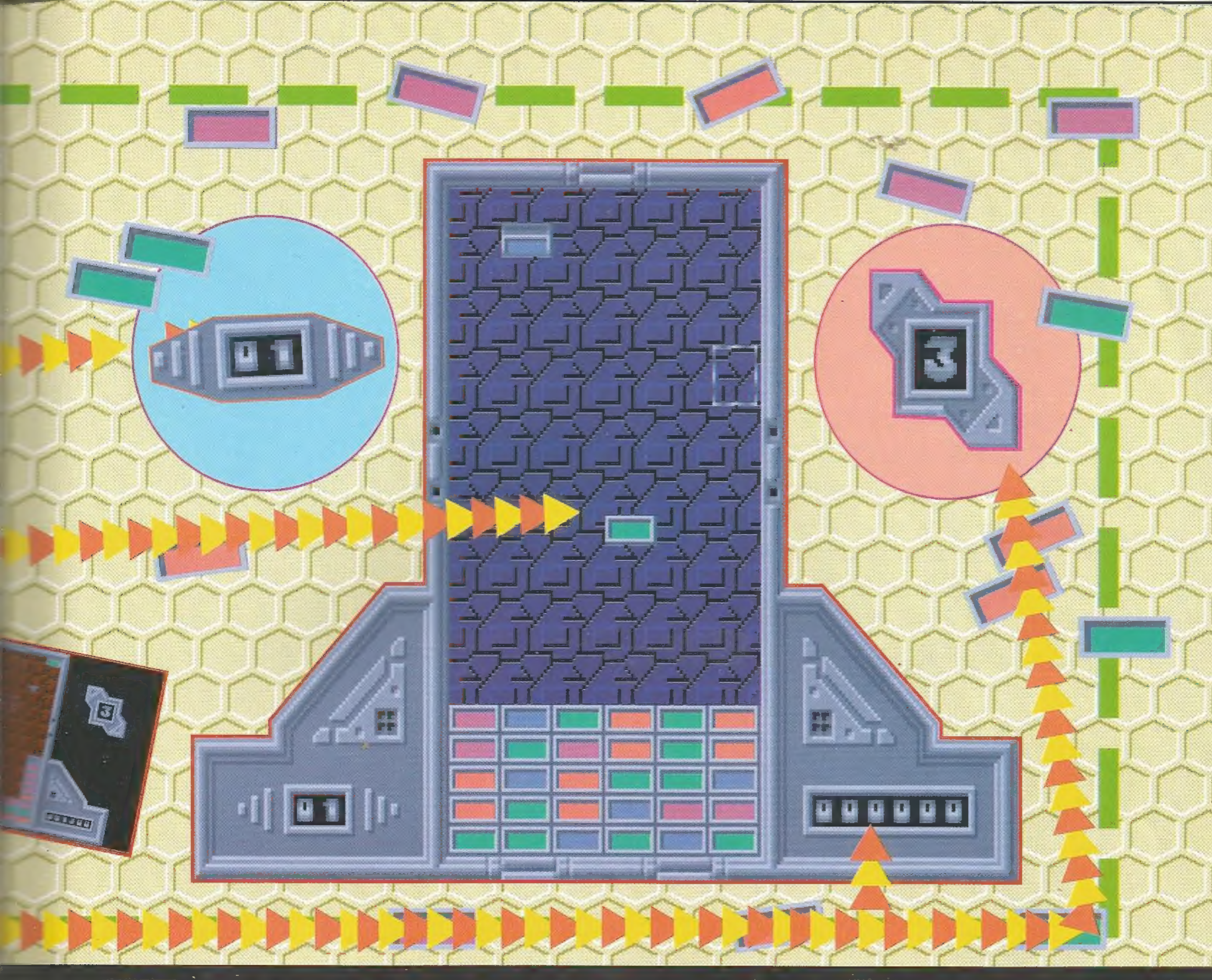
ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Una vez que los ficheros del juego se hayan copiado (si decidiste hacerlo) deberás pasar al directorio en donde lo has instalado. Para jugar teclea "ZYCONIX" seguido de Enter. Si vas a jugar usando un ratón deberás haber cargado previamente el driver correspondiente. Es recomendable crear un fichero batch para realizar todas estas tareas, y así cuando desees jugar sólo tendrás que teclear el nombre de ese fichero y olvidarte de si has cargado o no el ratón, andar buscando por directorios o subdirectorios.
Aquí tienes un ejemplo de las líneas que podría tener un fichero BAT típico para arrancar Zyconix, aunque debes tener en cuenta el nombre del disco donde lo hayas instalado, el path que debes seguir (si está en un directorio dentro de un subdirectorio, o algo así), el nombre concreto y la situación de tu driver de ratón... y cambiar las líneas que sean necesarias, o de lo contrario no funcionará:

```
C:
CD C:\ZYCON
LH C:\MOUSE\MOUSE
ZYCONIX
```

Puedes llamar a este fichero ZYCON.BAT y situarlo en el directorio raíz, o bien en tu directorio de juegos.

ZYCONIX ZYCONIX ZYCONIX



AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Cuando comience a ejecutarse el juego, éste intentará acceder a la unidad A: para buscar unas marcas de protección que existen en el disquete de instalación original. Si el disco que tienes en A: no tiene dichas marcas, el juego se detendrá y aparecerá el prompt del sistema operativo.

Lo mejor será tener siempre en la disquetera el disco original con su marca de protección, por si se le ocurre al juego buscar de nuevo la protección después de llevar jugando ocho horas (cuando estás a punto de batir el récord de todos los tiempos...). Si no deseas poner en peligro el disco original puedes utilizar un duplicado, siempre que lo hayas hecho con un programa de copia de discos capaz de copiar también la protección.

ZYCONIX ZYCONIX ZY

LAS PIEZAS

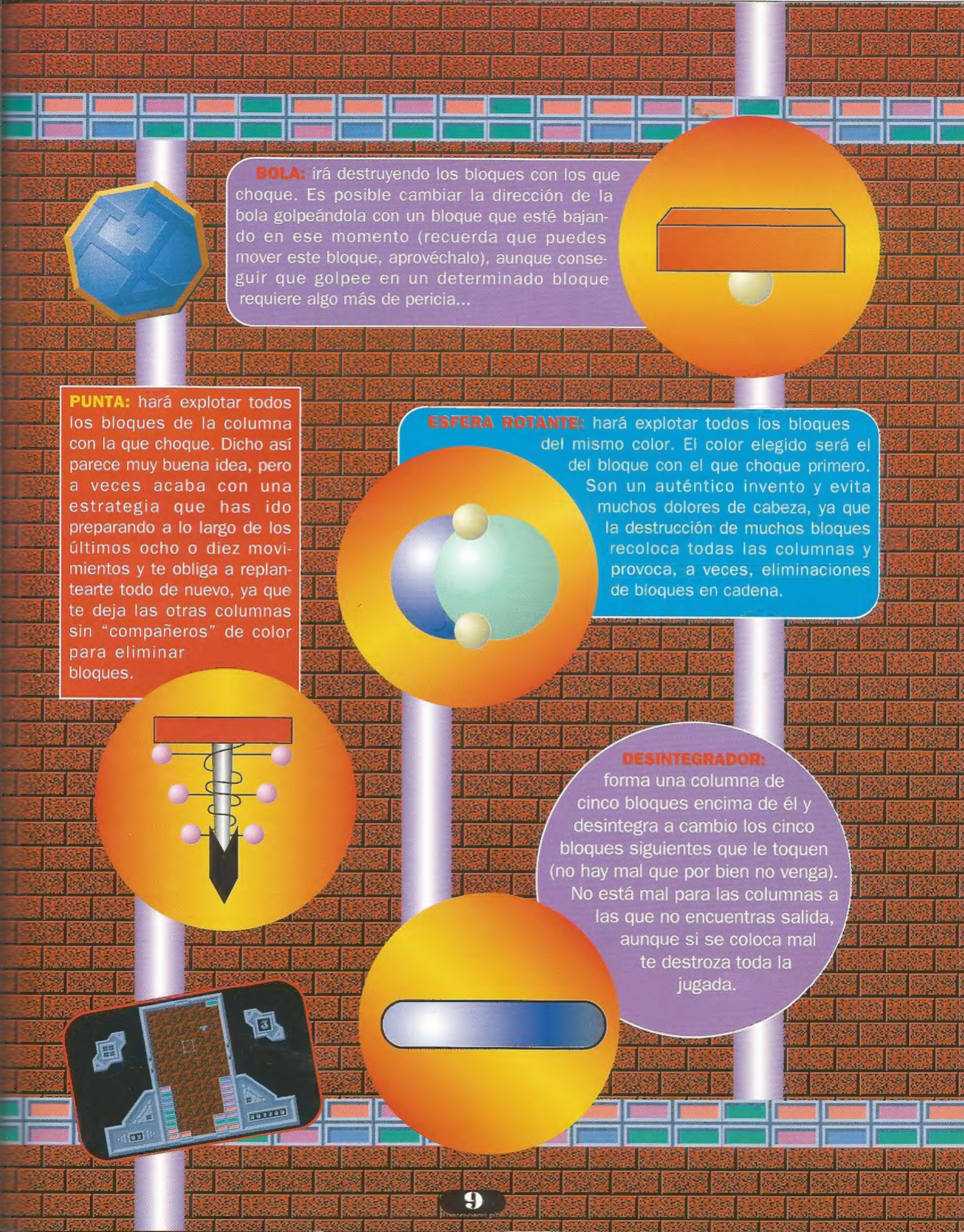
Una gran parte de los bloques que van cayendo desde la parte superior de la pantalla son bloques absolutamente normales, todos ellos con la misma forma pero con distintos colores. Evidentemente, son ésos los que tienes que eliminar, y la única forma de conseguirlo, en principio, es colocarlos alineados, bien en horizontal o vertical, bien en diagonal... es como las tres en raya, pero un poco más complejo. Pero para ayudarte, y de vez en cuando para despistarte, tienes una serie de piezas especiales, que a menudo contribuyen a destruir los bloques que se te han apilado irremediablemente, aunque otras veces lo que hacen es tirar por tierra toda la estrategia que habías preparado para eliminar de un plumazo un montón de bloques y columnas.

EXTRAS:

Éstos son los bloques que realizan funciones especiales en Zyconix. Estáte muy atento a su caída y en cuanto asomen por la pantalla piensa cómo vas a utilizarlos y dónde vas a colocarlos, ya que requieren un uso más inteligente aún que el de las piezas normales:

BLOQUE TRANSPARENTE: puede actuar como un bloque de cualquier color. Son una especie de comodín que te facilitará la eliminación de muchos bloques. No los desperdicies en bloques que se quitan fácilmente; úsalos, por ejemplo, en las "eliminaciones" de diagonales, que a veces se complican de mala forma.

MINA: explota en lo alto de la columna de bloques y destruye la parte superior.



BOLA: irá destruyendo los bloques con los que choque. Es posible cambiar la dirección de la bola golpeándola con un bloque que esté bajando en ese momento (recuerda que puedes mover este bloque, aprovéchalo), aunque conseguir que golpee en un determinado bloque requiere algo más de pericia...

PUNTA: hará explotar todos los bloques de la columna con la que choque. Dicho así parece muy buena idea, pero a veces acaba con una estrategia que has ido preparando a lo largo de los últimos ocho o diez movimientos y te obliga a replantearte todo de nuevo, ya que te deja las otras columnas sin "compañeros" de color para eliminar bloques.

ESFERA ROTANTE: hará explotar todos los bloques del mismo color. El color elegido será el del bloque con el que choque primero. Son un auténtico invento y evita muchos dolores de cabeza, ya que la destrucción de muchos bloques recoloca todas las columnas y provoca, a veces, eliminaciones de bloques en cadena.

DESINTEGRADOR: forma una columna de cinco bloques encima de él y desintegra a cambio los cinco bloques siguientes que le toquen (no hay mal que por bien no venga). No está mal para las columnas a las que no encuentras salida, aunque si se coloca mal te destroza toda la jugada.

LOS CONTROLES

- TECLADO -

ACCIÓN	JUGADOR 1	JUGADOR 2
Arriba	cursor arriba	Q
Abajo	cursor abajo	A
Izquierda	cursor izda	C
Derecha	cursor dcha	V
Seleccionar	0 / Insert	Mayúsculas derecha

Adicionalmente puedes usar las siguientes teclas:

F1 -> Fija el ratón para el Jugador 1 y el teclado para el Jugador 2

F2 -> Teclado para el Jugador 1 y ratón para el 2

F3 -> Fija el ratón para el Jugador 1 y el joystick para el Jugador 2

F4 -> Fija el joystick para el Jugador 1 y el teclado para el Jugador 2

F5 -> Activar la música

F6 -> Apagar la música

F7-> Activar los efectos de sonido

F8 -> Desactivar los efectos de sonido

P -> Hacer una pausa

ESC -> Salir del juego (volver al menú principal)

ALT + F10 -> Vuelve al DOS

TAB -> Tecla anti-jefes (cambia la pantalla del juego por un gráfico estadísticos, así parecerá que estás trabajando en algo importante).

- RATÓN -

Ésta es la opción más recomendada. El cursor, cuando se está jugando es un cuadrado de líneas discontinuas, se mueve por la pantalla al mover el ratón. El **botón izquierdo** del ratón sirve para seleccionar, bien sea una opción del menú o, durante el juego, uno de los bloques. Para "arrastrar" el bloque seleccionado basta con mover el ratón mientras se mantiene pulsado el botón izquierdo. Al soltarlo el bloque quedará liberado, cayendo a bastante velocidad hasta encajar en la parte inferior de la pantalla.



- JOYSTICK -

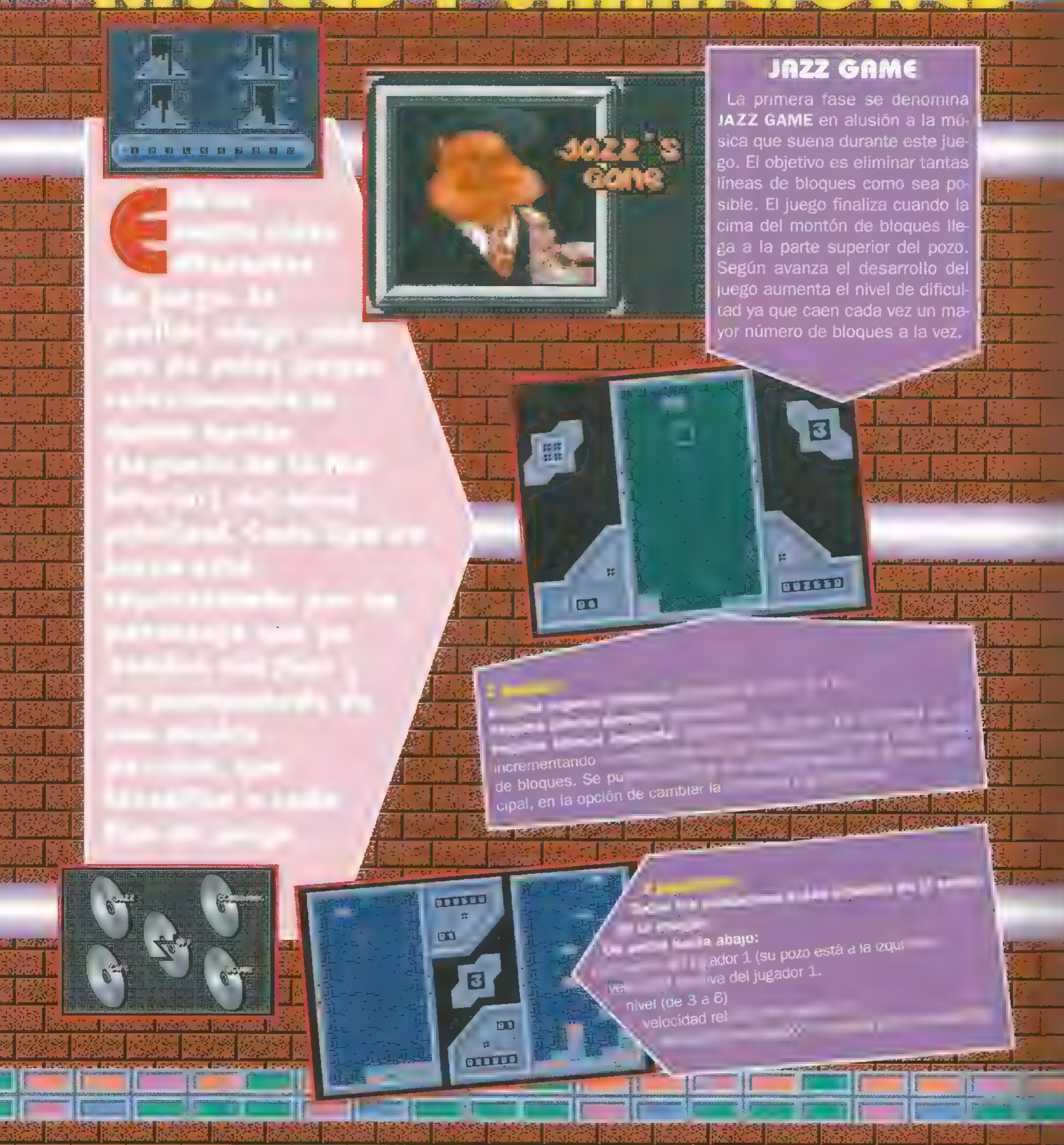
El control de Zyconix con joystick es idéntico al uso del ratón. Utiliza la palanca para los desplazamientos, para situarte encima de los bloques y arrastrarlos hasta donde quieras, y los botones del joystick para seleccionar la pieza, llevarla a su sitio y liberarla (dejando de pulsar).

PARA NO VOLVERSE LOCO

Antes de que empieces a "viciarte" con el juego, conviene que tengas en cuenta algunos consejos que pueden serte útiles para conseguir más puntos, jugar de forma más pausada y no volverte loco con algunos niveles. Desde luego el mejor consejo que podemos darte es "mantén la calma, pase lo que pase", aunque eso es un poco difícil cuando la pantalla está a punto de llenarse, hay bloques indestructibles y no cae el maldito bloque rojo que te salvaría el pellejo... De todas formas, aquí tienes algunos trucos y consejos para que jugar te resulte más fácil.



NIVELES Y VARIACIONES



JAZZ GAME

La primera fase se denomina **JAZZ GAME** en alusión a la música que suena durante este juego. El objetivo es eliminar tantas líneas de bloques como sea posible. El juego finaliza cuando la cima del montón de bloques llega a la parte superior del pozo. Según avanza el desarrollo del juego aumenta el nivel de dificultad ya que caen cada vez un mayor número de bloques a la vez.

incrementando
de bloques. Se pu
cipal, en la opción de cambiar la

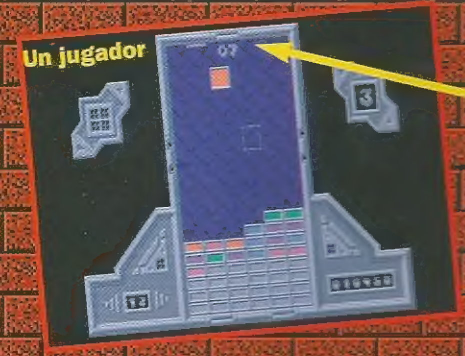
a abajo:
ador 1 (su pozo está a la izqui
va del jugador 1.
nivel (de 3 a 6)
velocidad rel

CLASSICAL GAME

Esta segunda fase es distinta según se juegue con uno o dos jugadores. En el modo de un jugador aparecerá un contador de bloques en la parte superior del pozo y el jugador deberá colocar los bloques lo más rápido que le sea posible. Cada vez que el contador llegue a cero aparecerá una línea inamovible en la parte inferior del pozo, elevando el nivel de la pila.

En el modo de dos jugadores se establece, como es lógico, una competición entre ambos, pero no se limita a ver quién es eliminado antes, sin interferir uno en el otro, no. En este modo, los conjuntos de bloques que uno de los competidores destruye aparecen como líneas inamovibles en el recipiente o pozo del otro jugador, por lo que la carrera para destruir bloques ha de ser desenfrenada, ya que cada éxito del jugador contrario supone un impedimento más para ti.





UN JUGADOR
Contador de bloques
DOS JUGADORES





BLUES GAME

La cuarta fase (la tercera fase está explicada en la página siguiente) se llama **BLUES GAME** porque la música que suena es... evidentemente un blues, lo mejor para calmar los nervios en esta competición contra reloj. Aparecerá un contador de tiempo en la parte superior del pozo que detendrá el juego al llegar su cuenta a cero. Cada vez que el jugador elimine una fila de bloques el tiempo disponible aumentará. En el modo de dos jugadores, el contador de tiempo también está presente, uno para cada jugador.



UNO Y DOS JUGADORES
Contador de tiempo. Es una cuenta atrás de los segundos transcurridos de juego. Cuando llegue a 0, el juego se detendrá, pero puedes ampliar tu tiempo disponible eliminando líneas de bloques.



La dificultad

Existen cuatro niveles de dificultad independientemente de la fase que elijas. La diferencia entre uno y otro estriba en el número mínimo de bloques que hay que poner en línea para hacer que desaparezcan.
En el primer nivel, el más fácil, basta con 3 bloques.
En el segundo, el medio, hay que colocar 4 bloques.
En el tercer nivel de dificultad, llamado difícil, necesitas 5 bloques en línea.
En el cuarto y último nivel hacen falta 6 bloques en línea...

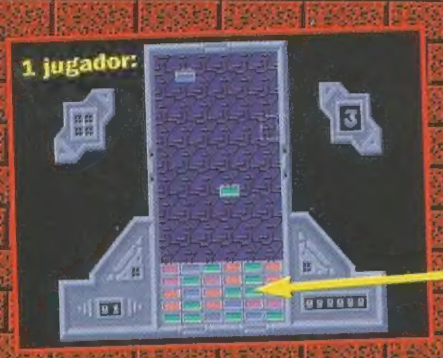
¡Cuidado con la velocidad!

Las combinaciones de juego son muy altas, ya que a la elección de una de las cuatro fases y de un nivel de dificultad se suma la selección de la velocidad a la que irán cayendo los bloques. Un total de nueve velocidades te esperan... lo ideal es comenzar con una velocidad intermedia (la menor es un poco aburrida) e ir aumentando paulatinamente según te haces un experto en el juego. Ten en cuenta que cuando estés casi al límite será cuando aprecies realmente el factor velocidad.

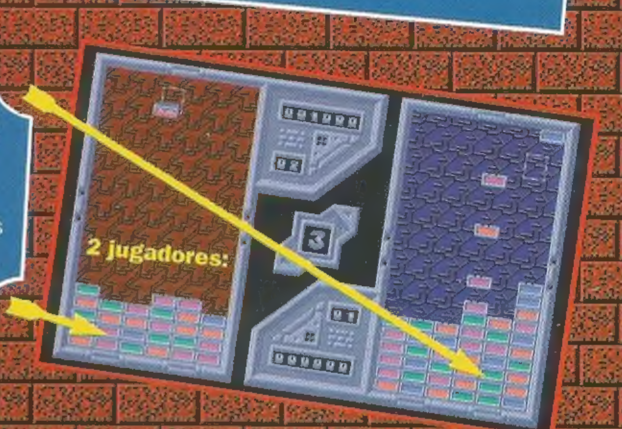


LIFT'S GAME

La tercera fase tiene un desarrollo un poco diferente al resto: consiste en que el jugador deberá limpiar la pila de bloques que aparecerán en el pozo al empezar la partida. Utiliza los bloques que van cayendo desde la parte superior del recipiente y colócalos de forma que combinen con los que tienes al fondo. Así harás que vayan desapareciendo... hasta que consigas eliminarlos todos. Cuando lo logres entrarás en la fase de bonificación para aumentar tu puntuación. Al retornar de la fase de bonificación, la pila de bloques será una fila más alta.



UNO Y DOS JUGADORES: Al iniciarse el juego hay en el pozo una serie de líneas de bloques de colores. No son inamovibles, puedes eliminarlos colocando líneas de bloques del mismo color.



FASE DE BONIFICACIÓN

En el modo Lift's game, al comenzar el juego existen unas líneas de bloques de colores que debes eliminar.



Cuando lo hayas logrado, aparecerás en una pantalla de bonificación que te permitirá aumentar tu puntuación considerablemente, con un poco de habilidad. Aquí no encontrarás los bloques de colores habituales, sino unas esferas que van apareciendo por la parte superior del pozo, en distintas formaciones. Para enfrentarte a ellas, cuentas con una pequeña nave que puedes manejar y mover dentro del pozo.

Tendrás que disparar contra las esferas para eliminarlas antes de que te eliminen ellas a ti. Procura esquivarlas y no pierdas de vista sus disparos; además, lanzan unos objetos que pueden ser muy peligrosos para ti, de modo que intenta eliminarlos en cuanto puedas. Ten en cuenta que en esta fase de bonificación no llegas a ningún sitio, ni avanzas por los niveles...Tarde o temprano te matarán las esferas o sus disparos, pero cuanto más tarde sea, mejor, ya que conseguirás una puntuación más alta.

Después de ser eliminado, abandonarás la fase de bonificación y regresarás al juego que habías empezado en el modo Lift's Game, aunque con el marcador un poco más lleno..



PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
```

Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE
```

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:

con el fascículo nº 27, el Maxijuego

• NIGHT SHIFT

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)

Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

ERBE

Telf. (91) 528 83 12
DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

Mantendrá tu mente en activo toda la noche.

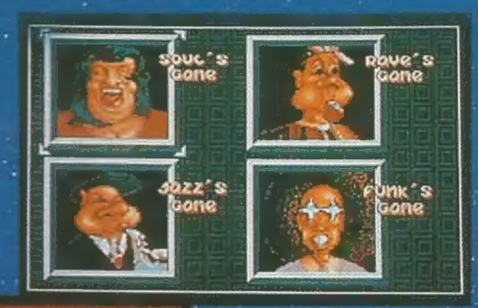
Sudas, tu cerebro va a 100 millas por hora y son las cinco de la mañana. No estás delirando, estás jugando Zyconix™.

Es el complicado juego que Accolade te ofrece. Como una lluvia de partículas espaciales, los bloques caen del cosmos. tu misión-asegurarte que no invadan y llenen la pantalla. Puedes atrapar, mover y rebotar los bloques para formar líneas de manera que puedan desaparecer.

Pero, cuidado con los malísimos V.D.U, no repararán en nada con tal de detenerte. Encontrarás minas que explotan, pelotas irrompibles y pinchos letales. Cambiarán tus líneas fundiéndote y si te descuidas te enviarán al manicomio.

Pero no tiene que ser un juego retorcido necesariamente. Para ayudarte en los 4 niveles de dificultad y 9 velocidades, dispones de unas locas canciones que te animarán, desde música bacalao al soul.





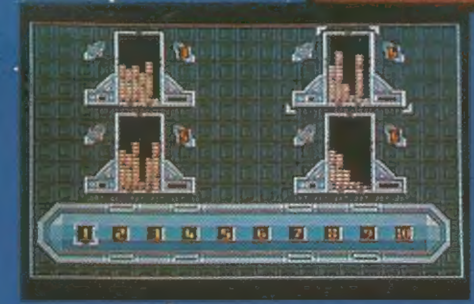
1. Tu misión. Evitar que la pantalla se llene con bloques.

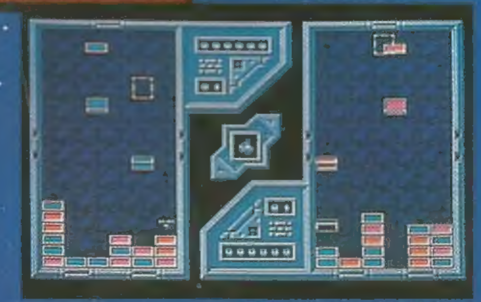
2. Elige entre cuatro juegos, cada uno con 4 niveles de dificultad y 9 velocidades



3. Cada juego tiene su propio maestro de música

4. Puedes jugar a la vez que un amigo. La cuestión es, ¿Quién será eliminado primero?





Pantallas versión Amiga

ZYCONIX™
By Miracles Games



LA PIRATERIA ES DELITO



ACCOLADE™
The best in entertainment sofware.™